

《永劫无间》

城市联赛武神杯 S6 赛事规则

目录

1 赛事声明	1
2 赛制说明	2
2.1 术语定义.....	2
3 参赛规则	2
3.1 参赛要求.....	2
3.2 信息收集.....	2
3.3 战队名称.....	2
3.4 战队标志.....	3
3.5 战队口号.....	3
3.6 选手名称.....	3
4 比赛规则	4
4.1 基础规则.....	4
4.2 海选赛.....	9
4.3 全国淘汰赛.....	9
4.4 线下总决赛.....	11
5 比赛进程	11
6 比赛规则	13
6.1 比赛账号、版本与服务器.....	13
7 选手行为	14
8 其他	18

1 赛事声明

本《永劫无间城市联赛武神杯赛事规则》（简称“规则”）适用于参加 2025 永劫无间城市联赛武神杯 S6（简称“赛事”）所有阶段的选手。

本规则旨在保证赛事能建立完整性、系统化、规范化的运作，并保证各选手参赛期间的竞技环境。

本次比赛将依照本规则执行，本规则将作为本次比赛的唯一判断依据。所有裁判判决将依照此规则执行。如果遇到赛事规则之外的情况，裁判将在确保游戏公平性下做出判决，所有参赛选手需要按照主办方的赛程来进行所有的比赛。若选手对规则有任何疑问请于赛前咨询裁判。

此规则由永劫无间城市联赛赛事组委会制定并负责执行，永劫无间城市联赛赛事官方由 24 工作室、网易游戏、永劫无间城市联赛项目组人员共同组成，行使赛事相关权利并履行相关义务，在此规则中被称为“官方”。

2 赛制说明

2.1 术语定义

游戏：是指在《永劫无间》游戏中进行的一局天选之人，直至产生 1)出现天选之人；

2) 单局游戏内时间结束 以上结果的其中之一。

比赛：是指进行一系列的游戏：一轮比赛由多场比赛组成，一场比赛由多局游戏组成。

地图：比赛中将使用游戏内的三张地图进行轮换交替比赛，分别为：聚窟洲，火罗国，龙隐洞天。详细比赛地图顺序见后。

3 参赛规则

3.1 参赛要求

持有中国身份证且年满 18 周岁的玩家即可参赛。

3.2 信息收集

官方将收集选手信息（如：**身份证，参赛账号，比赛设备常用登录地，比赛设备显卡型号，比赛设备 CPU 型号等**）以用作身份核验，选手需如实提交相应信息。如选手伪造身份或顶替他人等，一经查出官方将取消选手所有成绩，同时保留要求涉事选手归还奖励、后续追责等权利。

3.3 战队名称

战队名称不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与中华人民共和国法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容或与《永劫无间》游戏内元素相关的名称。

各参赛名全称字符数量控制在 4-10 个，简称 2-6 个，且字符必须为英文字母或 0-

9 数字或汉字，不允许出现其他字符。

3.4 战队标志

战队标志不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与中华人民共和国法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容或与《永劫无间》游戏内元素相关的标志。

战队可依据战队风格自行设计战队标志，战队标志设计完成后需提交至官方进行审核，待官方审核通过后才可在比赛中使用。

3.5 战队口号

战队口号不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博及其他与中华人民共和国法律法规、政策、社会公序良俗相悖的内容。

3.6 选手名称

战队名称及选手名称不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博等内容或与《永劫无间》游戏内元素相关的名称。选手可选择“战队简称+个人 id”形式作为选手名称，总字符数量不超过 14 个字符；名称内包含的字符必须为英文字母或 0-9 数字或汉字，不允许出现其他字符。示例“战队简称+个人 id”：ABC .zxc

选手不得在比赛期间自行修改选手游戏昵称，相关昵称修改需求须及时向赛事组提出申请，赛事组许可后可进行昵称更改，若出现未向赛事组提出申请自行修改选手游戏昵称行为，导致提交参赛名单中选手昵称与实际参赛选手昵称不同，则该选手将无法参赛。

示例：提交名单中选手信息为 ABC .cd 开赛后选手自行将昵称改为 ABC .ef，则该选手将无法进行参赛。

4 比赛规则

4.1 基础规则

4.1.1 房间设置

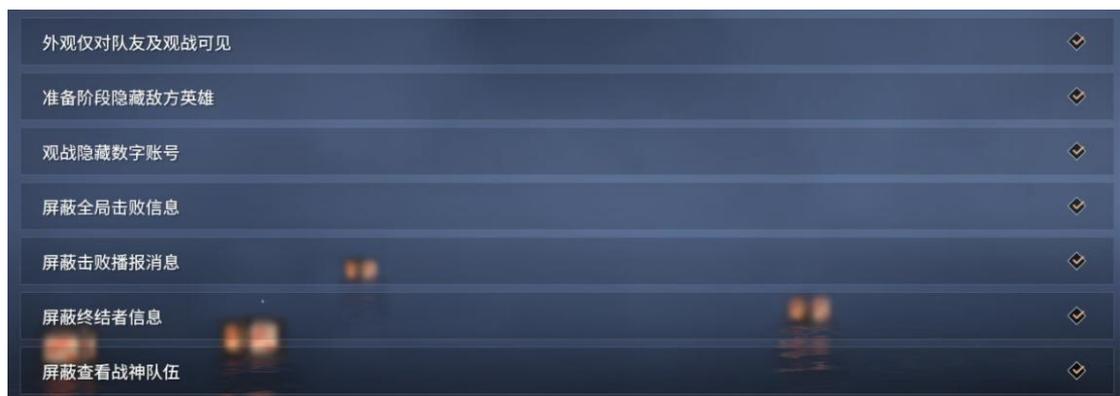
玩法模式：排位赛；

玩法地图：参考 4.1.5 地图天气；

环境天气：参考 4.1.5 地图天气；

附近语音：关闭；

外观仅对队友及观战可见：开启；



其他设置：依据房间默认；

4.1.2 积分规则

单排 大区赛&网吧赛积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.2	4
2	1	3
3	1	3

4	1	3
5	1	2
6	1	2
7	1	2
8	1	2
9	1	2
10	1	1
11	1	1
12	1	1
13	1	1
14	1	1
15	1	1
16-60	1	0
击败分为 1		

单排 决赛积分规则		
排名	系数	排名分
1	1.2	3
2	1	2
3	1	1.5
4	1	1.5

5	1	1
6	1	1
7	1	0.5
8	1	0.5
9	1	0.5
10	1	0
11	1	0
12	1	0
击败分为 1		

4.1.3 单局同分规则

若当局比赛时间结束未决出天选之人，则剩余所有战队排名并列，排名即为场上剩余战队数量。例：比赛时间结束后仍剩余 3 支战队未被淘汰，则这 3 支战队并列第 3 名，排名分以第 3 名结算。

同分多次排序规则，依次为：

- 1) 比较同分战队/选手的当局击败分数；
- 2) 比较同分战队/选手的当局生存排名；
- 3) 比较同分战队/选手的单局伤害排名；

4.1.4 多局同分规则

多场比赛总积分出现同分的情况下

同分多次排序规则，依次为：

- 1) 比较同分战队/选手的赛段总击败分数；

- 2) 比较同分战队/选手的赛段单局最高积分分数
- 3) 比较同分战队/选手的赛段单局最高击败分数;
- 4) 比较同分战队/选手赛段最后一场比赛的击败分数;
- 5) 比较同分战队/选手赛段最后一场比赛的生存排名;
- 6) 比较同分战队/选手赛段总伤害排名。

4.1.5 地图天气

单排 大区赛&网吧赛		
局次	地图	天气
game1	龙隐洞天	随机
game2	火罗国	
game3	聚窟洲	
game4	龙隐洞天	
game5	火罗国	
game6	聚窟洲	

单排 决赛		
局次	地图	天气
game1	龙隐洞天	夜半 (虫)
game2	火罗国	晴天 (无)
game3	聚窟洲	正午 (无)
game4	龙隐洞天	朝露 (无)

game5	火罗国	黄昏 (虫)
game6	聚窟洲	夜晚 (虫)
game7	火罗国	星夜 (虫)
game8	聚洲窟	黄昏 (虫)

4.1.6 赛区划分

参与选手将根据海选门店所处省份 (城市)，划分至东西南北四个大区，每个大区单独进行比赛；

东区 (杭州节点)：浙江、上海、江苏、安徽、湖北

西区 (成都节点)：重庆、四川、贵州、云南、西藏、青海、新疆、甘肃、宁夏、陕西

南区 (广州节点)：广东、海南、江西、福建、广西、湖南、香港、澳门、台湾

北区 (北京节点)：北京、黑龙江、吉林、辽宁、内蒙古、河北、天津、山东、山西、河南

最终晋级全国 12 强的名额将根据全国淘汰赛各大区参赛人数按比例分配。

4.1.7 英雄使用规则

1) 海选赛：无英雄使用限制。

2) 大区赛&决赛：在一场比赛中 (3 局/6 局/8 局) 至多一名英雄角色选手可使用两场，违规者当局积分清零。

举例：

3 局比赛中，至少需要使用 2 个英雄；

6 局比赛中，至少需要使用 5 个英雄；

8 局比赛中，至少需要使用 7 个英雄；

4.2 海选赛

1) 网吧赛点报名选手将分为一组（最低 12 人，最多 60 人），进行 3 局积分赛，总积分第一为网吧赛点冠军，晋级全国淘汰赛。

2) 如网吧因为机器数量无法满足 选手 ≥ 24 人 在一组进行比赛,海选赛将会变为 2 轮

A. 第一轮：每组进行 1 局积分赛，每组积分前 N（N=第一轮晋级数量）的选手晋级海选赛第二轮。

实际到场人数（小于 46），将会分为 2 组。

例：到场 31 人，分为 2 组，A 组：16、B 组：15

实际到场人数（大于 46），分组数量=实际到场人数（大于 46）/23（向上凑整

例：到场 47，分组数量：47/23=2.04（向上凑整为 3），A 组：16、B 组：16、C 组：15

晋级数量=12/分组数量（向上凑整）

例：分组数为 5，晋级数量：12/5=2.4（向上凑整为 3），每组晋级 3 名，共晋级 15 人

B. 第二轮：晋级选手进行 3 局积分赛，总积分第一为网吧赛点冠军，晋级全国淘汰赛。

4.3 全国淘汰赛

4.3.1 大区赛名额分配

赛区晋级决赛名额：根据全国淘汰赛各大区参赛人数按比例进行分配。

名额分配示例：

假设总参赛 400 人，四赛区人数分别为：

东区 80 人 | 西区 80 人 | 南区 120 人 | 北区 120 人

理论名额计算：

东区 = $12 \times 80 / 400 = 2.4$

西区 = $12 \times 80 / 400 = 2.4$

南区 = $12 \times 120 / 400 = 3.6$

北区 = $12 \times 120 / 400 = 3.6$

初始分配：

东区 2 ; 西区 2; 南区 3; 北区 3 → 已分配 10 名额

剩余 2 名额分配：

按余数排序：南区 0.6 > 北区 0.6 > 东区 0.4 = 西区 0.4

→ 南区、北区各补 1 名额，最终分配：

东 2 | 西 2 | 南 4 | 北 4

4.3.2 大区赛赛制

4.3.2.1 分组规则

海选期间若单个选手在多个大区所属城市参赛，以有效场次多的大区作为其所属大区进行排名和后续比赛，若单个选手在多个大区有效场次相同，则以其第一场参赛城市的所属大区作为其所属大区进行排名和后续比赛。

***该选手在其他赛点获得的晋级名额将会取消，且不进行递补。**

参赛选手去重后，按照对应赛区所分配名额进行随机分大组，大组再按照二（2）基础分组规则进行小组分组

小组组数 = 该大区晋级名额；每组人数 = 大区人数 / 组数（向上取整）；

示例:

南部大区实际到场 120 人,有 4 个名额晋级总决赛,小组数=4,每组人数=120/4

(向上取整) =30;

南部 A 组: 30 人

南部 B 组: 30 人

南部 C 组: 30 人

南部 D 组: 30 人

4.3.2.2 晋级规则

大区赛第一轮: 每个小组总积分前 6 晋级第二轮, 其余淘汰。

大区赛第二轮: 各个大区晋级的选手分为一组, 进行 6 局积分赛, 最终按照 6 局总积分前 N 名 (N=晋级名额数量) 的选手晋级决赛。

4.4 线下总决赛

决赛采用赛点制, 选手参加至多 8 局比赛, 当某位选手的分数达到赛点分时, 该选手将进入“赛点”。进入赛点后, 该选手在接下来的比赛中获得一次单局积分第一, 即可夺得本次赛事的冠军。而其他没有夺冠的选手则会根据比赛中的总积分排名决定名次。当比赛进行至第 8 局结束仍未决出冠军时, 则按照 8 局后的总积分排名决定冠军与后续名次。

5 比赛进程

比赛结果有异议若选手对比赛结果有异议, 可在该场比赛结束后的 24 小时内向官方提交材料, 若超过 24 小时, 官方将不受理任何针对该场比赛提出的质疑。

官方将会秉持公平、公正、公开的原则进行调查，在官方进行调查的过程中，任何选手不得对正在调查的事件公开发表言论，选手及其选手不得公开质疑其他选手或选手可能受到的惩罚。一旦官方公布调查结果，选手及其选手不得对该结果有异议，同时不可公开质疑赛事组委会及官方的任何决策。

因选手个人原因，公示比赛时间 10 分钟后仍未进入赛事游戏房间视为弃赛，做判负处理。

重赛条例：在比赛期间，如果发生了影响竞技公平性或无法继续游戏的突发情况，官方有权裁定比赛重新开始，包括但不限于裁定重启某个或多个赛事流程、重开某场或多场比赛。具体由官方根据实际情况进行裁定，选手不得有异议。

暂停规则： 游戏暂停在线上赛阶段，各参赛选手不允许因个人原因要求裁判进行比赛暂停，包括但不限于：网络卡顿，掉线，游戏崩溃。如遇到游戏服务器崩溃等严重游戏 bug 问题，导致比赛无法继续正常进行，官方将在评估问题严重性后，决定是否进行游戏暂停/重开等处理。选手如果在比赛中如遇到突发情况，可以及时在沟通软件中告知裁判，裁判有权决定是否予以暂停。在线下赛阶段，选手在发生突发情况时可以向裁判阐述原因并申请暂停游戏。可接受的原因包括：（1）意外断开或信号延迟（例如网路延迟大于 100ms）（2）硬件或软件发生故障（例如设备故障或客户端出现问题）（3）选手身体受到干扰（例如受到干扰或桌椅出现了损坏）（4）选手身体不适、疾病、伤病或者宣布无法比赛的情况下，选手可以请示官方人员进行一次暂停。选手在未得到裁判许可的情况下暂停或者取消暂停比赛，会被认为是影响比赛公平性的行为，官方将根据具体情况决定如何处罚。

指导暂停官方可以在任何时间，自主决定游戏暂停或者控制选手暂停。

6 比赛规则

6.1 比赛账号、版本与服务器

6.1.1 账号

- 1) 武神杯海选赛与大区赛选手将使用自己的账号进行比赛；
- 2) 决赛官方会为选手提供比赛服务器的账号。选手需使用官方提供的账号进行比赛。

6.1.2 服务器

- 1) 武神杯选赛与大区赛将在正式服服务器中进行；
- 2) 总决赛将在比赛服服务器中进行。

6.1.3 比赛版本

- 1) 正式服服务器版本与正式服游戏版本一致；
- 2) 比赛服服务器版本以及游戏内禁用及设置以比赛服内容为准。

6.1.4 线上赛设备、通讯与视频录制要求

- 1) 参赛选手需自行准备参赛设备，并在比赛开始前完成调试；
- 2) 所有参赛选手需在比赛前进行赛前身份验证
- 3) 选手需要使用官方指定的线上通讯软件与裁判沟通；
- 4) 选手严禁使用键鼠所附带的宏编辑功能；
- 5) 比赛中选手不允许使用与赛事无关通讯设备进行通讯；

6.1.5 线下赛要求

- 1) 参赛选手需自行准备键盘鼠标，并在比赛开始前完成调试；
- 2) 所有参赛选手需在比赛前进行赛前身份验证；

- 3) 选手严禁使用键鼠所附带的宏编辑功能;
- 4) 比赛中选手不允许使用与赛事无关通讯设备进行通讯;
- 5) 线下赛阶段提交信息后不可改名。

7 选手行为

以下行为会被认为是不公平游戏，并将由《永劫无间》武神杯官方自行裁定处罚。

- 1) 合谋合谋的定义是两名或两名以上选手达成协议，使其他选手处于不利局面。

合谋包括但不限于如下举动：

- A. 串通比赛，也就是两名或两名以上非同队选手达成协议，不在游戏中互相伤害、约定跳点、恶意刷分，或是没有在游戏中以合理的标准进行竞争。
- B. 事先与其他选手安排分割奖金和/或任何其他形式的报酬。
- C. 向一名同谋者发送或者接收暗号、电子信号或者其他东西，反之亦然。
- D. 由于奖金或其他任何理由，有意在某局游戏中违规，或是唆使其他选手如此行动。

- 2) 竞技体育道德

任何选手都应在武神杯的游戏中时刻秉承良好的竞技体育精神，尽全力参与比赛，始终保持诚实，并保证公平游戏的原则不被破坏。在任何情况下，任何选手及其成员不得出现消极比赛、非法获得其他选手的保密资讯（包括但不限于队内语音、战术保密内容等）或者其他明显违背体育道德及竞技公平性的行为。

- 3) 利用漏洞

利用漏洞的定义是故意使用任何游戏内的 bug 以获得优势。利用漏洞包括但不限于如下举动：躲入未被空气墙限制的位置规避伤害、不消耗钩锁情况下无限浮空或升空、

角色技能表现中的小故障或者任何由武神杯官方认定的、不符合游戏机制以外的游戏功能。选手在比赛中利用任何武神杯官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，武神杯官方有权以最高直接取消晋级名额等严厉的处罚惩罚利用漏洞的选手。

4) 窥屏观看或者试图观看观战者画面或有意监听其他选手游戏内战术指挥。

5) 代打

使用其他选手的账号比赛或者教唆、怂恿及指引其他人使用另一名选手的账号进行游戏。官方将可以在任一阶段要求选手进行身份验证。

6) 作弊方法

使用任何种类的作弊设备及/或作弊程序，或者任何相似的作弊方法（例如信号装置和键鼠宏命令等等）。

7) 故意断开

在没有正当以及明确阐明原因的情况下故意断开连接，或在出现异常时不配合官方进行调整，导致问题严重性上升从而获利的。

8) 武神杯自由裁量权

对于其他任何违反本规则，为竞技游戏而制定的完整性标准的举动及不作为行为，武神杯官方都拥有自由裁量权。

9) 不和谐言论

赛事过程中禁止选手进行嘲讽，包括但不限于向对手喊话、挑衅、或者辱骂对手等。

(游戏内自带的游戏表情同样限制使用)

10) 干扰/无礼行为选手成员

不可以对其他选手成员、粉丝或者官方人员采取任何动作或者打任何手势，也不可以煽动其他任何人做同样的内容，包括：嘲笑、干扰以及敌视行为。

11) 侮辱行为

对武神杯官方、其他选手成员或者观众的侮辱是无法容忍的。多次违反礼节，包括但不限于：侵犯其他选手的电脑、身体以及物品的，将会受到处罚。选手成员以及他们的嘉宾（如果有的话）必须有礼貌地对待所有参加比赛的个人。

12) 身份

选手不可以遮挡他/她的脸部，或者采取任何试图向武神杯官方隐瞒其身份的行为。武神杯官方必须可以在任何时候辨别出每名选手的身份，并且可以命令选手移除任何会妨碍选手身份辨认或者会分散其他选手或武神杯官方人员注意力的事物。

13) 不专业的行为

遵循规则的义务除非另有明确规定，否则侵犯或者违反《永劫无间》武神杯赛事规则是可以进行处罚的，无论是否有意为之。尝试违反或者侵犯规则也可能经受处罚。

14) 歧视与诋毁选手成员

不得由于种族、肤色、人种或者社会出身、性别、语言、宗教信仰、政治立场或者其他任何观点、财务状况、血缘或者其他任何地位、性取向或其他任何原因，通过侮辱、歧视或诋毁言辞或行为冒犯国家、个人或者团体的尊严及完整性。

15) 未经许可发布信息

在整个武神杯期间，选手发布不允许在官方正式发布前，透露比赛相关保密信息/文件。如果一名选手在已被告知的情況下仍继续发布，则该选手成员及/或选手将会遭受处罚。

16) 选手行为调查

如果武神杯官方认定一名选手或者选手成员违反了任何永劫无间及武神杯规则，武神杯官方可以全权决定是否进行处罚。如果武神杯官方人员联系一名选手成员进行调查，

那么这名成员有告知实情的义务。如果选手成员隐瞒信息或者误导武神杯官方人员以阻碍调查，那么这名选手及/或选手成员将会遭受惩罚。

17) 保密义务

选手不得以任何通信手段，包括所有社交媒体的渠道，公开任何由武神杯或网易游戏及任何附属机构所提供的保密信息。

18) 拒绝服从

任何选手成员均不得拒绝或者不听从武神杯官方的指令或决定。

19) 假赛

任何选手及其成员不得基于为本人或他人获取不正当利益之目的，直接或间接（包括但不限于：提出、同意、谋划、或者尝试等）参与任何可能改变比赛进程、结果，以及全面或部分改变比赛不确定性的行为。任何选手及其成员有义务将任何与假赛直接或间接有关的行为和信息上报给武神杯官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由武神杯官方自行决定。

20) 文件及其他要求

整个武神杯比赛期间，武神杯官方可能会在不同的时期要求选手提供文件或者其他合理的物品。如果文件达不到武神杯设置的标准，那么选手可能会遭受处罚。如果没有收到要求的物品以及没有在规定时间内完成它，那么选手会遭受处罚。

21) 裁判

裁判职责裁判是官方工作人员，负责判断发生在赛前、赛中以及紧跟赛后发生的比赛相关问题、疑问和情况，包括但不限于：

A. 赛前检查选手的个人讯息、账号讯息和设备；

B. 宣布比赛开始；

- C. 指挥比赛中的暂停/继续;
- D. 对于赛中违反规则的行为进行惩罚;
- E. 确认比赛结束以及比赛结果。

裁判举止自始至终，裁判的行为都应当具有专业性，并且应该以公正的方式进行裁决。不得对任何选手、选手、所有者以及其他个人展示出喜爱或偏见。若在比赛过程中发生突发情况时，选手应当服从裁判指示进行或停止游戏操作。

最终裁决如果选手对裁决有质疑，可透过进行申诉。官方始终保留比赛期间所有裁决的最终决定权。

默示授权官方有权对赛事过程进行拍照、录像、录音。选手应当按照赛事流程在指定时间内就比赛的各环节事项完成确认，包括但不限于【角色、地图，人员轮换】，确认方式包括口头确认和文字确认。选手未在规定时间内完成确认的，视为其授权并同意由官方以随机方式代替选手做出决定，选手应对此决定予以严格执行。

22) 赛事组委会

规则变动与完善为确保比赛的公平竞争及完整性，官方根据实际情况可以随时对此规则进行修订、改动或者补充。此规则未详尽说明或存在疏漏的事项，由官方另行释明或制定相关规则或管理规范予以明确。上述规则的修订、改动或者补充，以及释明、新规制定，官方有权以邮件、电子公告、纸质公告或其他一切恰当之方式发布实施。所有官方人员沟通内容如与官方正式公布的规则发生冲突的，应以官方正式公布的规则为准执行。

8 其他

不可抗力如出现不可抗力因素（包括但不限于台风、地震、洪水、冰雹等自然灾

害；政府行为；社会异常事件等），导致比赛胜负无法判定，比赛无法继续进行，则由官方判定比赛最终结果。

直播影像权所有与本届赛事相关的文件、图片、视音频资料的版权归赛事主办方所有，未经授权许可，任何人不得以任何方式擅自使用，违者必究。

最终决定权永劫无间官方在法律允许的范围内有权对赛事规则进行调整，以及对不端行为的惩罚。